

Regolamento di Smartemática

competizione a squadre su quesiti matematici
per la Scuola Secondaria di Primo Grado

1 Formazione delle squadre e ruoli

- 1.1. Ogni istituto può iscrivere una squadra. In caso di disponibilità di posti, in un secondo momento il comitato organizzatore può permettere agli istituti l'iscrizione di altre squadre.
- 1.2. Ogni squadra è formata da sei studenti in tutto: due frequentanti la classe prima, due la seconda, due la terza. Tra questi, uno ha funzione di "capitano" ed uno funzione di "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. Gli studenti devono essere regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano. Il consegnatore e il capitano devono portare durante la gara il contrassegno che troveranno sul proprio tavolo. Il docente accompagnatore attesta la veridicità della composizione della squadra.
- 1.3. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti, senza disturbare il lavoro delle altre squadre. Non si possono usare libri, appunti, calcolatrici o altri strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione (in particolare sono tassativamente vietati i telefoni cellulari), pena l'esclusione immediata dell'intera squadra. È ammesso l'uso del righello.

2 Inizio della gara

- 2.1. Sui tavoli di gara ci sarà una busta contenente il materiale di gara, tra cui: i foglietti per le risposte ai quesiti e per la scelta del jolly, sui quali è stampato il numero della squadra; fogli di brutta per i calcoli; un foglio a griglia su cui il consegnatore può tenere traccia delle risposte consegnate per ciascun quesito; un foglio con le istruzioni da seguire a fine gara (pulizia dei tavoli, modalità di premiazione, ecc. ecc.); contrassegni per il consegnatore e per il capitano.
- 2.2. Il testo dei quesiti verrà consegnato al capitano di ogni squadra in una busta chiusa poco prima dell'inizio della gara. Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani aprono le buste e la gara ha inizio.

3 Svolgimento della gara

- 3.1. La gara consiste nella risoluzione dei quesiti assegnati entro il tempo di 100 minuti. Trascorso tale termine, chi fosse in coda per la consegna delle risposte è ammesso a consegnarla.
- 3.2. Ogni quesito ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999.
- 3.3. Nelle varie fasi della gara vengono assegnati punteggi in base alle risposte fornite. Vince chi totalizza il punteggio più elevato. Le modalità di assegnazione dei punteggi sono date nella sezione 4 del presente regolamento.

- 3.4. Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra potrà scegliere il suo “quesito jolly”. La decisione dovrà essere comunicata (entro i 10 minuti) dal capitano al tavolo della giuria su apposito foglietto. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Trascorsi i 10 minuti senza comunicazioni da parte del capitano, viene assegnato d’ufficio il primo quesito della lista.
- 3.5. Eventuali chiarimenti sul testo dei quesiti (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo delle spiegazioni unicamente dai capitani e durante i primi 30 minuti di gara.
- 3.6. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti il numero del quesito e la risposta (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla). La risposta deve essere indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza indicare eventuali operazioni (ad esempio se la risposta è 32 indicare 0032 e non 4×8 o $15 + 17$ o 2^5). Ogni risposta che non rispetti i requisiti sopradetti sarà dichiarata inammissibile e respinta. Nel caso siano esauriti i foglietti con stampato il numero della squadra, il capitano riceverà, richiedendoli agli assistenti di gara, dei foglietti su cui scriverlo a mano. Saranno dichiarati non ammissibili foglietti senza l’indicazione del numero della squadra.
- 3.7. Il foglietto deve essere portato dal “consegnatore” al tavolo di consegna, dove siede la Giuria. Se questo è occupato, il consegnatore deve attendere a debita distanza il suo turno. Non sono ammessi foglietti diversi da quelli ufficiali.
- 3.8. La Giuria riceve la risposta, verifica che la risposta sia ammissibile e la inserisce nel sistema. Il foglietto viene conservato per eventuali verifiche.

4 Attribuzione dei punteggi

- 4.1. Il punteggio iniziale di ogni quesito è di 20 punti.
- 4.2. Se la risposta data da una squadra a un quesito è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al punteggio attuale del quesito, più un *bonus* pari a 20 punti se è la prima squadra che risolve il quesito, 15 punti se è la seconda, oppure 10, 8,6,5,4,3,2,1 se è rispettivamente la terza, quarta, quinta, sesta, settima, ottava, nona o decima. Nessun bonus viene attribuito per risposte esatte a quesiti già risolti da almeno dieci squadre.
- 4.3. Se la risposta data da una squadra a un quesito è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso quesito fornendo successivamente altre risposte. Ogni risposta sbagliata data per la prima volta a un quesito non ancora risolto fa aumentare il punteggio del quesito di 2 punti.
- 4.4. Se un quesito non è stato ancora risolto, il suo punteggio aumenta automaticamente di un punto ad ogni minuto.
- 4.5. Se una squadra consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti, indipendentemente dall’aver o meno già risposto correttamente al quesito. Se invece consegna più risposte corrette allo stesso quesito, riceverà il corrispondente punteggio solo la prima volta.

- 4.6. Ogni squadra parte da un punteggio di 300 punti. Non sono previsti punteggi negativi, per cui le squadre a zero punti non possono ricevere ulteriori penalità.
- 4.7. Alle prime 6 squadre che risolvono correttamente tutti i quesiti proposti viene assegnato il cosiddetto Superbonus, che consiste in 100 punti aggiuntivi per la prima squadra, 60 per la seconda, 40 per la terza, 30 per la quarta, 20 per la quinta e 10 per la sesta.
- 4.8. Qualora al termine della gara ci dovesse essere una qualche situazione di parità nelle prime posizioni, prevarrà la squadra che ha risposto in modo corretto ad un maggior numero di quesiti; in caso di ulteriore parità, prevarrà la squadra che ha consegnato un minor numero di risposte errate; in caso di ulteriore parità si procederà ad un sorteggio.

5 Diritti e doveri della Giuria

- 5.1. La Giuria ha il compito di sovrintendere al regolare e leale svolgimento della gara e ha il diritto di assegnare penalità in caso di comportamenti sleali o scorretti, così come ha il diritto di sospendere l'incremento automatico dei punteggi o il tempo di gara, oppure prolungare quest'ultimo in casi eccezionali. Le sue decisioni sono insindacabili.
- 5.2. Al termine della gara, dopo un'eventuale verifica dei foglietti consegnati, la Giuria proclama i vincitori e diffonde la classifica finale.
- 5.3. L'unico orologio ufficiale è quello della Giuria.

6 Pubblico

- 6.1. Il pubblico può tifare ma non può turbare il regolare svolgimento della gara.
- 6.2. È vietato diffondere al pubblico durante la gara il testo dei quesiti o parti di esso.
- 6.3. È vietato a tutti i componenti delle squadre, salvo il capitano, parlare con gli assistenti di gara. Ad essi è tassativamente vietato dare informazioni di qualunque tipo sui quesiti.